

## PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL SAMBA LAKON

### CHARACTER EDUCATION THROUGH SAMBA LAKON TRADITIONAL GAMES

**Yulisman**

Balai Pelestarian Nilai Budaya Sumatera Barat  
Jl. Raya Belimbing No. 16 A Kuranji Padang  
Surel: [penelitimadaya@gmail.com](mailto:penelitimadaya@gmail.com)

#### Abstrak

Samba lakon adalah permainan tradisional anak-anak minangkabau yang persebarannya dikenal hampir di seluruh Propinsi Sumatera Barat. Walaupun saat ini sudah jarang dimainkan namun permainan ini memiliki nilai-nilai dalam pembentukan karakter. Tulisan ini menggambarkan nilai-nilai permainan samba lakon dan eksistensinya pada saat ini. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan wawancara dan observasi sebagai alat pengumpul data. Hasil penelitian menunjukkan permainan ini sudah jarang dimainkan dan tidak banyak anak-anak yang mengetahuinya. Sedangkan nilai-nilai pada permainan ini yaitu nilai rekreatif dan pendidikan (disiplin, sportifitas, dan kejujuran).

**Kata kunci:** permainan tradisional, pendidikan karakter, nilai rekreatif, dan nilai pendidikan

#### Abstract

*Samba lakon is a traditional game of minangkabau children whose spreading is known in almost all of West Sumatera Province. Although currently rarely played but this game has values in character formation. This paper describes the values of the play and the existence of samba lakon at this time. The research was conducted with qualitative approach with interview and observation as data collecting tool. The results show this game is rarely played and not many children who know it. While the values on this game are recreational and educational values (discipline, sportsmanship, and honesty).*

**Keywords:** traditional games, character education, recreational value, and educational value

#### PENDAHULUAN

Sumatera Barat sebagai salah satu Propinsi di Indonesia secara umum dihuni oleh masyarakat bersuku bangsa Minangkabau yang mempunyai falsafah : *Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah*. Kehidupan sehari-hari ditopang oleh bidang pertanian, perkebunan. Pedagang hanya sebagian kecil dari masyarakat Minangkabau yang tinggal di Sumatera Barat. Sebagian besar pedagang adalah masyarakat Minangkabau yang suka merantau meninggalkan

kampung halaman untuk mengadu nasib merubah jalan hidup menjadi lebih baik (Rismadona, 2015:1)

Sebelum berangkat dewasa atau di saat masih anak-anak Minangkabau di didik secara alami untuk mempunyai karakter yang baik, jujur, pekerja keras, pantang menyerah, bisa menjadi anak buah dan bisa menjadi pemimpin, berpikir, mempunyai taktik positif, sportif, disiplin, siap menghadapi tantangan alam. Beradaptasi dengan lingkungan yang baru, mengenal diri sendiri dan mengenal orang lain sebagaimana pepatah Minangkabau "*dima bumi dipijak di sinan langik di junjuang*". Wadah pendidikan tersebut salah satunya adalah surau di samping permainan tradisional yang diwariskan dari leluhur secara turun temurun dari generasi ke generasi. (Yulisman, 2015: 3)

Ajaran-ajaran yang dipetik dari permainan tradisional ini yang telah ikut mendorong masyarakat Minangkabau menjadi orang yang berkarakter baik dan bertanggungjawab serta taat pada peraturan. Karakter ini telah menjadi modal dasar untuk mendapatkan kepercayaan menjadi seorang pemimpin yang dipercaya ditingkat nasional. Hal ini dibuktikan dengan banyak sekali pahlawan kemerdekaan yang berasal dari Minangkabau. Hal ini sangat berbeda dengan sekarang, di mana anak-anak asik dengan ponsel ponsel di tangan, tanpa mempedulikan lingkungan di sekitarnya.

Kampung Melayu Kecamatan Bonjol Kabupaten Pasaman adalah bagian dari Propinsi Sumatera Barat yang juga didiami oleh masyarakat bersuku Minangkabau. Masyarakatnya yang mempunyai falsafah hidup : Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah. Kehidupan sehari-hari juga ditopang oleh bidang pertanian, perkebunan. Pedagang hanya sebagian dari masyarakatnya yang suka merantau meninggalkan kampung halaman untuk mengadu nasib merubah jalan hidup menjadi lebih baik.

Sebagai bagian dari masyarakat Minangkabau, ajaran-ajaran pada masa kecil yang diwariskan secara turun temurun dengan lisan dari generasi ke generasi. Sebelum berangkat dewasa atau di saat masih anak-anak masyarakat Kampung Melayu juga di didik untuk mempunyai karakter yang baik, jujur, pekerja keras, pantang menyerah, bisa menjadi anak buah dan bisa menjadi pemimpin, berpikir, mempunyai taktik positif, sportif, disiplin, siap menghadapi alam, beradaptasi dengan lingkungan yang baru, mengenal diri sendiri dan mengenal orang lain. Wadah pendidikan tersebut adalah permainan tradisional yang diwariskan dari leluhur secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Dari pengamatan di kampung bahwa permainan tradisional tersebut semakin lama semakin ditinggalkan oleh masyarakatnya. Bahkan ada yang hilang, punah di telan waktu. Anak-anak tidak terlihat lagi bermain seperti penulis masa kecil, Apalagi permainan tradisional *samba lakon* yang keras, membutuhkan fisik yang kuat dan tegar, sehingga dikawatirkan karakter anak-anak tidak seperti yang diharapkan lagi karena wadah untuk itu telah musnah.

Permainan tradisional *samba lakon* merupakan salah satu wadah pendidikan karakter anak-anak di Minangkabau. Permainan ini bisa membentuk karakter anak-anak ke arah yang lebih terpuji, percaya pada diri sendiri dan menghormati orang lain seperti yang diharapkan oleh setiap orang.

Pemerintah telah berusaha untuk melindungi permainan tradisional dengan keluarnya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 106 tahun 2013 tentang Warisan Budaya Tak Benda Indonesia, tetapi dari pengamatan, desakan karya budaya lain sangat kuat. Secara umum anak-anak sekarang lebih cenderung mengotak-atik *handphone*, untuk bermain mengisi waktu luang mereka tanpa mempedulikan lingkungan di sekitarnya.

Untuk memelihara supaya permainan tradisional jangan sampai musnah dan lenyap sama sekali dalam masyarakat yang mengakibatkan generasi berikutnya tidak mengetahui adanya permainan tradisional ini (Yusrizal. 1982:1) serta untuk membangkitkannya kembali agar semua orang tahu perlu ditulis kembali di media massa, buku dan jurnal. Tujuannya adalah nama permainan, cara bermain, aturan permainan, jalannya permainan tidak hilang dan suatu saat bisa diungkap kembali.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dengan melakukan wawancara terhadap beberapa informan yang pernah memainkan permainan ini, melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan permainan, dan studi pustaka sebagai referensi terhadap permainan tradisional.

Lokasi penelitian difokuskan di Nagari Limokoto Kecamatan Bonjol yang pernah mengenal berbagai permainan tradisional seperti main batu tasap, *main Patiang*, main lupis, main jakarta, main kelereng, *sandok-sandokan*, ompimpa, sandok *sandok-an batu*, dan *samba lakon*.

Data yang dikumpulkan adalah data primer dan data sekunder. Data primer di peroleh melalui wawancara dengan para informan yang pernah memainkannya sehingga akan didapat dua versi permainan, permainan masa lalu dan permainan masa sekarang sebagai pembandingan. Informan dibedakan berdasarkan kelompok usia yaitu anak, remaja, dan dewasa untuk mendapatkan data pengalaman bermain *samba lakon*. Data sekunder diambil dari studi pustaka baik di pustaka lokal seperti pustaka Balai Pelestarian Nilai Budaya Sumatera Barat. Salah satu buku yang jadi referensi adalah yang ditulis oleh Amir dkk, yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 1981/1982.

Pengamatan dilakukan di lokasi penelitian dengan mengamati anak-anak yang sedang bermain. Pengamatan difokuskan pada jenis permainan, aturan-aturan yang disepakati, dan hasil dari permainan tersebut terhadap si anak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

*Samba lakon*<sup>1</sup> adalah sebuah permainan tradisional yang terdiri dari dua kelompok, mengandalkan kekuatan, ketangkasan, kecerdasan, kecepatan, kekompakan, berlari, menangkap, melepaskan diri, menyambar, dalam bermain. Salah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang tersebar secara luas di Sumatera Barat. Jenis permainan ini dulu sangat populer dan sangat

---

<sup>1</sup> Amir dkk (1981/1982:49) nama permainan ini adalah *lakon samba* bukan *samba lakon*, namun dalam tulisan ini istilah yang dipakai adalah *samba lakon* sebagai istilah lokal di lokasi penelitian.

digemari, terbukti dengan tersebaranya permainan ini di anak-anak di sekolah-sekolah di seluruh Daerah Sumatera Barat, tetapi sekarang tidak dikenal lagi oleh sebagian masyarakat apalagi anak-anak, bahkan orang yang berumur 43 tahun saja tidak tahu dengan permainan tradisional *samba lakon* dan tidak pernah memainkannya<sup>2</sup>.

*Samba lakon* berasal dari kata “ *samba* dan *lakon* “ dua buah kata yang merupakan bahasa daerah Minangkabau. *Samba* dan *lakon* berasal dari bahasa Indonesia yaitu sambar dan lakon. Arti sambar dalam permainan tradisional *samba lakon* adalah menyambar, menangkap, menggiring, sementara *lakon* berarti pemain. Permainan tradisional *samba lakon* ini berarti menangkap, menyambar, menggiring, memasukan.

Tempat bermain permainan tradisional *samba lakon* tidak membutuhkan ruang dan wadah khusus, cukup di pekarangan rumah atau halaman sekolah, dan juga bisa dilakukan di tanah yang sedikit agak lapang, cukup untuk bermain, berlari, bersembunyi, dan membuat sebuah lingkaran yang ukurannya berdiameter lebih kurang 2 atau 3 meter. Ukuran lingkaran bukanlah suatu ketentuan yang resmi melainkan hanya perkiraan anak-anak atau para kelompok bermain, dan disetujui bersama-sama, maka jadilah lingkaran itu sebagai tahanan untuk tempat kelompok yang menang, yang telah ditangkap oleh kelompok yang kalah.<sup>3</sup>

Pelaku permainan tradisional *samba lakon* adalah kalangan anak-anak yang berumur antara 7 sampai dengan 14 tahun, tetapi tidak tertutup kemungkinan umur di bawah 7 tahun dan di atas 14 tahun ikut juga dalam bermain, karena pembatasan umur dalam permainan ini tidak ada, yang penting sekali mau bermain, dan diterima oleh kelompok yang bermain, maka seseorang anak ataupun seseorang remaja boleh bergabung, larut dalam Permainan Tradisional *Samba lakon* ini.<sup>4</sup>

Permainan tradisional *Samba lakon* bisa dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan. Tidak ada jurang pemisah antara laki-laki dan perempuan. Mungkin pada waktu dulu itu, masyarakat tinggal dalam sebuah kaum yang sama, suku yang sama, sehingga semua menganggap suatu hal yang dibolehkan bermain dalam satu kaum di saat masa kanak-kanak.<sup>5</sup>

Jumlah pemain secara umum berkisar antara 8 sampai dengan 12 orang, jumlah ini dibagi menjadi dua untuk membuat dua kelompok. Biasanya kekuatan fisik juga dibagi agar permainan seimbang. Anak-anak yang dianggap kuat dan berbadan besar dipisahkan dalam kelompok yang berbeda, dan bertubuh kecil juga dipisahkan dalam kelompok yang berbeda, sehingga dalam satu kelompok ada yang bertubuh kecil dan ada yang bertubuh besar.

Permainan tradisional *samba lakon* ini secara umum dimainkan pada waktu senggang, atau pada waktu kegiatan belajar kosong pada jam sekolah. *Samba lakon* merupakan permainan

---

<sup>2</sup> Kutipan wawancara dengan Yurnita Umur 43 Tahun Guru SMP 32 Padang, Tanggal 8 September 2017, pukul 20.32 Wib

<sup>3</sup> Amir dkk (1981/1982:50-60) menyebutkan benteng bukan penjara

<sup>4</sup> Amir dkk (1981/1982:50-60) menyebutkan umur para pemain *lakon samba* antara 7 – 13 tahun, tapi tidak menyatakan bahwa umur dibawah 7 tahun dan di atas 13 tahun boleh bergabung dalam permainan *lakon samba*

<sup>5</sup> Sangat berbeda dengan tulisan Amir dkk (1981/1982:50-60) bahwa permainan ini hanya dilakukan oleh kalangan laki-laki saja dengan alasan disamping kurang biasanya anak laki-laki bersama anak-anak perempuan menurut sistem budaya Minangkabau, dapat pula dipahami bahwa koordinasi otot dalam permainan ini dimiliki lebih baik oleh anak laki-laki..

yang mengasikkan bagi penulis pada saat pulang sekolah di rumah, baik pagi hari, siang hari, sore hari ataupun malam hari. *Samba lakon* lebih sering dimainkan pada waktu kecil adalah di saat bulan purnama setelah sholat magrib sampai maksimal pukul 09.00 malam. Lewat dari jam sembilan biasanya masing masing orang tua dari anak yang ikut bermain memerintahkan untuk mengakhiri permainan dan menyuruh pulang ke rumah, dengan alasan klasik orang takut kalau anaknya disembunyikan oleh hantu.

Sebenarnya tidak ada batas waktu mengenai lamanya waktu bermain, anak anak bebas memakai waktu yang mereka ingini. Jika mereka telah merasa lelah, letih dan bosan maka mereka boleh mengakhirinya secara bersama sama. Kadang-kadang secara spontan mendapat ajakan yang lebih menarik dari teman lain, pemain lalu meninggalkannya tanpa menyelesaikan putaran putaran berikutnya. Mereka dapat berhenti secara keseluruhan, ataupun perorangan sementara main jalan terus. Kalau memang salah seorang ingin keluar dalam permainan, maka harus ada gantinya untuk bisa dilanjutkan, atau kelompok yang lain harus juga keluar satu orang agar jumlah kelompok sama dan kekuatannya seimbang kembali.

Alat yang digunakan untuk bermain permainan tradisional *Samba lakon* ini satu satunya adalah lingkaran yang perkiraan diameter berukuran 2 – 3 meter, ditambahkan dengan batu atau kayu untuk membantu menggaris lingkaran tersebut. Perlu disebutkan sekali lagi ukuran itu bukanlah suatu hal yang mutlak, tetapi melain kesepakatan seluruh anggota kelompok yang ikut bermain, apakah berdiameter 1 meter, 2 meter, 3 meter, 4 meter ataupun berapapun diameternya asalkan para seluruh pemain menyetujuinya maka itulah ukurannya<sup>6</sup>. Sementara di Lubuk Minturun permainan tradisional *samba lakon* tidak memakai lingkaran, pemain yang menang cukup disentuh kepalanya oleh pemain yang kalah dan dikumpulkan pada satu tempat, dijaga agar temannya lain tidak bisa membebaskannya<sup>7</sup>. Untuk memulainya cukup dengan menyebutkan “ lakon “, maka yang kalah siap mengejar yang menang<sup>8</sup>

Biaya yang dipakai untuk bermain permainan tradisional *samba lakon* ini tidak ada sama sekali, jangankan biaya, air segelaspun tidak pernah disediakan sebelum memulai permainan, kalau para pemain haus, biasanya mereka pulang ke rumah masing masing untuk mendapatkan segelas air atau meminta ke rumah yang paling dekat dari posisi para pemain tesebut.<sup>9</sup> Tidak ada traktiran traktiran walaupun berbentuk sebuah es, karena pada saat masa kecil penulis istilah traktir itu belum ada, dan es pada waktu itu masih makanan yang sedikit

---

<sup>6</sup> bahwa dalam tulisan ini pemain dan tempat bukanlah bagian dari alat permainan melainkan pelaku adalah subjek dan tempat adalah sarana yang alat hanya lingkaran. Ada sedikit perbedaan pendapat dengan tulisan Amir dkk (1981/1982:50-60 bahwa pemain dan tempat adalah bagian dari alat untuk bermain.

<sup>7</sup> Kutipan wawancara dengan Dhani SK, pelajar SMA 7 Padang, Tanggal 9 September 2017 pukul 14.16  
Wib

<sup>8</sup> Kutipan Wawancara dengan Habib SA, Pelajar MTsN 1 Padang Tanggal 9 September 2017, Pukul 14.27  
Wib

<sup>9</sup> Amir dkk (1981/1982:50-60) bahwa hanya saja kalau ada perjanjian sejak semula siapa yang kalah mentraktir minum es atau minuman minuman yang dapat melepaskan dengan sesudah main, dan juga permainan samba lakon ini adalah permainan yang secara ekonomis sangat murah dan tanpa biaya. Oleh karena itu tingkat ekonomis orang tua anak anak tidak punya pengaruh terhadap golongan anak anak yang dapat ikut dalam permainan itu. Kalau pernyataan murah berarti ada biaya walaupun sedikit, sementara pengalaman penulis tidak mempunyai biaya sama sekali.

agak sulit di dapat, bahkan es yang menjadi barang murahan saat sekarang ini pada waktu itu di datangkan dari Kota Bukittinggi dengan jarak 51 km.

Kelompok sosial pemain tidak membedakan tingkat ekonomi, status kemasyarakatan, anak raja, anak datuk, kemenakan si A atau cucu si B, yang jelas semua strata anak anak dalam suatu lingkungan masyarakat boleh ikut bermain, tanpa melihat status orang tua, kaya dan miskin, tinggi rendah, pendatang atau yang merasa pribumi, besar kecil, yang kuat dan yang lemah, yang jelas bagi siapa saja yang ingin ikut terlibat sdalam permainan tradisional *samba lakon* dan diterima oleh kelompok yang main, maka yang bersangkutan merupakan bagian dari permainan tradisional *samba lakon* tersebut.

Permainan tradisional *samba lakon* tidak ada kaitannya dengan upacara adat, upacara keagamaan dan unsur unsur *magic* seperti halnya tari gelombang, *tabuik* di Piaman, dabus yang mempunyai unsur *magic*. Permainan tradisional ini tidak diiringi oleh musik, intrument, doa, kecuali bunyi ngos-ngosan para pemain yang berlari kesana kesini, menyambar, menangkap, dan menggiring tawanan ke penjara.

Tidak ada yang tahu pasti kapan permainan ini dimulai, siapa penciptanya atau kelompok mana yang memulai untuk pertama sekali, serta dari mana asalnya, yang jelas permainan tradisional *samba lakon* ini sudah ada, dan turun temurun dari generasi ke genarasi, tanpa ada orang lain atau sekelompok masyarakat yang mengklaim sebagai penciptanya, bermain untuk pertama sekali, dan memilikinya.

Aturan permainan cukup sederhana, yaitu :

1. Pemain dibagi dalam dua kelompok yang kekuatannya dianggap telah seimbang, tidak ada memakai wasit ataupun seorang hakim yang ditunjuk untuk menyatakan kalah atau menang sebuah kelompok. Dan yang menentukan menang atau kalah adalah proses berlangsungnya permainan tradisional *samba lakon* ini.
2. Yang merasa besar secara spontan akan tampil atau ditunjuk oleh teman teman yang akan main, untuk menentukan anggota kelompok masing masing, dan memilih anggota kelompok dilakukan musyawarah dari semua pemain, apakah dipilih oleh pimpinan kelompok atau dimusyarawahkan atas persetujuan bersama, kalau dipilih oleh anggota kelompok maka memilih bergantian satu per satu supaya adil, misalnya pemilihan anggota yang tahap pertama dilakukan oleh A, dan kemudian di susul oleh B untuk memilih anggotanya, setelah mendapatkan masing masing satu orang anggota, maka tahap kedua untuk memilih anggota, yang pertama dilakukan oleh B, dan kemudian di susul A, begitu selanjutnya sampai habis
3. Biasanya untuk menentukan yang kalah dengan yang menang untuk pertama sekali adalah suit yang dilakukan oleh pimpinan kelompok, atau suit secara bersama sama atau dengan ompimpa secara bersama sama. Tidak pernah dilakukan dengan melempar uang seperti wasit sepakbola menentukan tempat salah satu tim bermain.
4. Kelompok yang menang akan berlari menjauhi lingkaran.

5. Kelompok menang dibolehkan dalam peraturan untuk membebaskan temannya dari lingkaran dengan cara berjabat tangan. Anggota kelompok yang telah dimasukan dalam tahanan atau lingkaran harus bisa berjabat tangan dengan anggota kelompok yang menang lainnya dari luar tahanan atau luar lingkaran. Kalau kelompok yang menang tersebut sempat berjabat tangan dengan teman kelompok yang menang dari luar lingkaran, maka yang masuk lingkaran tersebut bebas lagi seperti halnya kelompok yang menang tadi berjabat tangan.<sup>10</sup>
6. kadang kadang batas daerah lari ditentukan dan disepakati bersama sama agar kelompok yang kalah mengejar tidak terlalu jauh.
7. Kelompok yang kalah harus mengejar kelompok yang menang dan menggiringnya secara tim ke dalam lingkaran, dalam hal ini kelompok yang menang tidak boleh membantu untuk melepaskan teman satu kelompoknya kecuali teman kelompok tersebut sudah masuk dalam lingkaran.
8. Pemain yang tertangkap ditawan dan di masukan dalam lingkaran, biasanya di jaga agar teman kelompok yang menang tidak bisa melepaskannya.
9. Kelompok yang kalah bisa menjadi kelompok yang menang apabila seluruh anggota kelompok yang lari / dikejar telah masuk dalam lingkaran,
10. Dan tidak ada batas waktu seperti permainan sepak bola, ukurannya adalah semua pemain yang menang telah masuk dalam lingkaran. Tidak ada batas waktu permainan, yang jelas kuncinya suka sama suka.

### **Tahapan Permainan**

1. Mula mula beberapa anak anak berkumpul untuk menyepakati permainan apa yang akan dimainkan, kadang kadang ada juga muncul inisiatif dari seseorang atau beberapa teman untuk mengumpulkan teman yang lain guna mengajak ikut dan terlibat dalam sebuah permainan tradisional. Kalau sudah sepakat untuk memainkan permainan tradisional *samba lakon*, mereka yang lain dikumpulkan, dan kalau masing kurang jumlahnya, mereka akan mengajak teman teman lain untuk bergabung.
2. Setelah jumlah anak yang akan bermain dirasa cukup maka akan dibagi menjadi dua kelompok atau dua tim yang jumlahnya sama dan kekuatannya dianggap seimbang melalui pertimbangan-pertimbangan dari penilaian semua anggota kelompok bermain tersebut. Nama tim tersebut terserah, kadang kadang tidak pakai nama, tetapi setiap anggota kelompok sudah mengetahui bahwa diri mereka masuk pada kelompok siapa.
3. Setelah kelompok terbentuk sesuai dengan keinginan semua pemain, maka salah

---

<sup>10</sup> Amir dkk (1981/1982:56) menyebutkan bahwa Pemain yang tertangkap dalam permainan ini, ditahan dalam garis lingkaran / benteng dan dapat bebas apabila dalam permainan dapat disambar oleh temannya, dan pengalaman penulis untuk membebaskan teman satu tim yang dalam lingkaran harus bisa berjabat tangan, tidak cukup menyentuh badan atau tangan saja.

seorang dari pemain tersebut biasanya mengambil inisiatif sendiri untuk membuat lingkaran, setelah lingkaran dibuat kadang kadang teman yang membuat lingkaran tersebut konfirmasi dengan teman main yang lain untuk menentukan apakah lingkaran yang dibuat sudah memenuhi kehendak dari teman teman main yang lain atau belum.

4. Kemudian dilakukan suit untuk menentukan kelompok siapa yang menang dan kelompok siapa yang kalah.
5. Setelah didapatkan kelompok yang menang dengan yang kalah maka permainan bisa dimulai, yang menang berpacar berlari sementara yang kalah menunggu kelompok yang menang untuk bisa dikejar, ditangkap, digiring ke lingkaran.
6. Belum terjadi selama penulis menjadi pemain *samba lakon*, teman teman yang menang membuka baju dengan tujuan sulit ditangkap, karena licin disebabkan oleh keringat, yang ada hanya menyatakan “ siap “ dan berpacar berlari menjauh dari lingkaran.<sup>11</sup>
7. Setelah semuanya selesai maka permainan di mulai dengan mengikuti aturan aturan permainan yang telah disepakati bersama.

### **Jalannya Permainan**

Untuk memudahkan memahami Permainan tradisional ini berikut ilustrasinya tentang permainan tersebut, dimana pemainnya terdiri dari 10 orang, yang nama namanya sebagai berikut:

1. Sawal, Umur 11 Tahun, Perempuan
2. Sudirman Umur 11 Tahun, Laki laki
3. Epi, Umur 10 Tahun, Laki laki
4. Yulisman, Umur 7 Tahun, Laki laki
5. Helmita, Umur 11 Tahun, Perempuan
6. Sayo, Umur 12 Tahun, Perempuan
7. Asri, Umur 9 Tahun, Laki laki
8. Malini, Umur 12 Tahun, Perempuan
9. Nati, Umur 12 Tahun, Perempuan
10. Simai Umur 11 Tahun, Perempuan

Dalam membagi kelompok atau tim faktor umur akan menentukan besar kecilnya seseorang, umur yang lebih besar dianggap lebih kuat dan umur yang lebih rendah dianggap lebih lemah. Tetapi dalam bermainnya dimasa kecil yang sebenarnya, tidak ditentukan dan tidak dihitung umur seseorang, hanya berdasarkan perkiraan saja.

Dalam pembagian kelompok pada permainan tradisional *samba lakon* ini dimana

---

<sup>11</sup> Amir dkk (1981/1982:56) menyebutkan bahwa Sebelum permainan dimulai, biasanya semua pemain membuka baju, dengan tujuan agar jangan mudah ditangkap, apalagi sudah berlari kian kemari, keringat keluar bercucuran bertambah susah menangkapnya karena licin.



dibentuk dua kelompok yaitu kelompok Nati dan kelompok Malini. Nati dan Malini diberi hak untuk memilih siapa yang menjadi anggota kelompoknya. Nati memilih anggota kelompoknya dengan mempertimbangkan keinginan dari Malini yang juga untuk memilih anggota kelompoknya. Untuk lebih adil, maka Nati dan Malini memilih anggotanya satu satu secara bergantian. Anggota pertama yang dipilih oleh Nati adalah Sayo karena badannya besar, kemudian Malini memilih anggota pertamanya yaitu Syawal karena badannya sama besar dengan Sayo. Kedua anggota main dalam kedua kelompok ini berembuk untuk mendapatkan satu anggota lainnya, kelompok Malini memilih tambahan anggota yaitu helmita, dan kelompok Nati memilih Sudirman, dilanjutkan kembali oleh Nati memilih tambahan anggota yaitu Simai, dan malini memilih Epi, kemudian kelompok Malini lagi giliran yang memilih, Malini memilih Asri yang badannya lebih besar dari Yulisman, dan Nati tidak ada pilihan lagi, mau tidak mau beliau harus menerima Yulisman, karena hanya tinggal satu orang.

Jadi telah didapat masing masing anggota dari masing masing kelompok yaitu :

1. Kelompok Malini beranggotakan : Epi, Helmita, Asri, dan Syawal
2. Kelompok Nati beranggotakan : Sudirman, Yulisman, Sayo, dan Simai

Kalau di pandang di segi umur sangat seimbang, Epi berumur 10 tahun, Helmita berumur 11 tahun, Asri berumur 9 tahun, dan Syawal berumur 11 tahun serta Malini sebagai pimpinan berumur 12 tahun, kalau umurnya dijumlahkan  $10 + 11 + 9 + 11 + 12 = 53$ . Kelompok Nati, Sudirman berumur 11 tahun, Yulisman berumur 7 tahun, Sayo berumur 12 tahun dan Simai 11 tahun, serta Nati sendiri berumur 12 tahun. Kalau dijumlahkan  $11 + 7 + 12 + 11 + 12 = 53$ , sangat seimbang sekali, pemilihan ini dilakukan hanya secara kebetulan, tetapi dengan cara yang tepat maka hasilnya juga tepat.

Untuk menentukan pemenang maka perlu dilakukan suit secara bersama sama, satu lawan satu, suit yang paling banyak menang itulah yang akan menjadi pemenangnya.

- Malini bersuit dengan Nati
- Epi bersuit dengan Sudirman
- Asri bersuit dengan Yulisman
- Helmita bersuit dengan Sayo dan
- Syawal bersuit dengan Simai

Hasil dari suit adalah :

- Malini bersuit dengan Nati dimenangkan oleh Nati
- Epi bersuit dengan Sudirman dimenangkan oleh Epi
- Asri bersuit dengan Yulisman dimenangkan oleh Yulisman
- Helmita bersuit dengan Sayo dan dimenangkan oleh Sayo
- Syawal bersuit dengan Simai dimenangkan oleh Syawal

Pemenang suit adalah Nati dari kelompok Nati, Epi dari kelompok Malini, Yulisman dari kelompok Nati, Sayo dari kelompok Nati dan Syawal dari kelompok Malini. Pemenang kelompok Nati 3 orang yaitu : Nati, Yulisman, dan Sayo, sementara pemenang suit kelompok

Malini ada 2 orang yaitu : Epi dan Syawal. Suit berakhir dengan kemangan 3 : 2 untuk kelompok Nati. Sebelum dimulai seluruh peserta berembuk untuk menentukan batas lari yaitu : jalan besar, rumah Ciak Juni, rumah Tuo Miyah, Mesjid, rumah Anggut Taen, Rumah Tuo Siana, dan Rumah Tuo Sialek.

Permainan tradisional *samba lakon* sudah bisa dimulai karena untuk pertama sekali sudah ada yang menang dan sudah ada yang kalah melalui suit, tanpa dikomandoi seluruh pemain menuju lingkaran atau tahanan untuk bersiap siap memulai permainan. Kelompok Malini menjaga berada di lingkaran dan kelompok Nati bersiap siap untuk berpencar berlari agar tidak bisa di sambar, ditangkap oleh kelompok Malini.

Nati lari ke arah Utara menuju Mesjid, Yulisman berlari ke Timur menuju rumah Ciak Juni, Sayo berlari ke Barat menuju Rumah Tuo Siana, Sudirman berlari ke arah selatan menuju rumah Tuo Sialek, dan Simay berlari berputar ke selatan menuju jalan dan kembali bersembunyi mendekat ke belakang rumah Nduang Sinun dimana halaman rumah Nduang Sinun di pakai untuk tempat lingkaran atau tahanan tanpa diketahui oleh kelompok Malini. Setelah semua anggota kelompok Nati lari maka giliran kelompok Malini untuk mengejar kelompok Nati.

Sebelum melakukan pengejaran, kelompok Malini berembuk lebih dahulu untuk menentukan siapa yang akan pertama sekali secara bersama sama dikejar, ditangkap, digiring dan dimasukan kedalam penjara, siapa yang menjaganya kalau dia bisa ditawan. Hasil perembukan orang yang dikejar pertama sekali untuk ditangkap dan digiring ke lingkaran adalah Yulisman, karena Yulisman adalah anggota yang terkecil dan dianggap yang terlemah apabila Yulisman tertangkap yang menjaganya adalah Asri, karena Asri sedikit lebih besar dari Yulisman.

Kelompok Malini meninggalkan lingkaran secara bersama sama tanpa ada yang menjaga karena tidak ada tawanan dalam lingkaran tersebut, pergi mencari Yulisman yang lari ke arah timur, tidak begitu susah mencari Yulisman, kelompok Malini mengurungnya dan menangkapnya kemudian menggiringnya ke lingkaran, jadilah Yulisman orang yang pertama menjadi tawanan. Tidak susah menggiringnya karena pemain yang terkecil berumur 7 tahun ditangkap oleh orang yang berumur 9, 10, 11, dan 12 tahun secara bersama sama. Yulisman dalam lingkaran dijaga oleh Asri, orang yang kedua dicari adalah Simai yang berumur 11 tahun perempuan, dianggap lebih lemah dari laki laki.yang berlari ke selatan. 4 orang dari kelompok Malini yaitu Malini, Epi, Helmita dan Syawal berpergian berpencar ke selatan untuk mengetahui keberadaan dan posisi Simai, sementara Simai berada di belakang rumah di dekat lingkaran tanpa di ketahui oleh kelompok Malini. Di lingkaran hanya tinggal Asri bersama Yulisman yang menjadi tawanan, ketika 4 orang kelompok Malini pergi meninggalkan lingkaran dan agak jauh, Simai keluar dari belakang rumah untuk melepaskan teman si timnya yaitu Yulisman. Tidak susah bagi Simai untuk berjabat tangan dengan Yulisman karena penjaga jauh lebih kecil dan lemah dibandingkan dengan Simai, maka Yulisman lepas dan bebas kembali dari tawanan kelompok Malini dan langsung berlari ke arah utara dekat mesjid. Kelompok Malini kembali ke lingkaran, dan ditemuinya Yulisman sudah lepas dari tawanan, kemudian mereka berembuk lagi untuk mencari siapa yang harus dijadikan tawanan agar tidak lepas dan siapa yang menjaganya.

Hasil rembukan kelompok Malini sepakat mencari Nati yang yang dianggap paling kuat dalam kelompok lawan. Nati terlihat lari ke arah mesjid, dan kelompok Malini mencarinya bersama sama sementara lingkaran ditinggalkan. Setelah tiba di mesjid kelompok Malini melihat Nati sedang bersembunyi di belakang mesjid, dan di sana juga ada Yulisman dan Simai. Kelompok Nati tidak mempedulikan Yulisman dan Simai, mereka lebih cendrung konsentrasi untuk menangkap Nati, mereka mengurung Nati, menyambarnya, menangkapnya dan menggiringnya ke lingkaran, tidak sulit bagi kelompok Malini untuk menangkap Nati secara bersama sama, walaupun kuat tetapi tetap kalah satu orang melawan 5 orang. Maka jadilah Nati sebagai Tawanan pengganti dari Yulisman. Kelompok Malini khawatir jangan-jangan ketika mereka mencari anggota yang menang lainnya dan meninggalkan lingkaran tiba tiba ada juga tanpa sepengetahuannya ada yang membebaskan Nati.

Kelompok Malini berembuk kembali untuk mendapatkann siasat dan taktik agar yang tertangkap bertambah banyak. Mereka menciptakan siasat dengan memancing anggota kelompok yang menang keluar dari persembunyian, untuk melepaskan Nati, kelompok Malini pura pura menjauh dan kembali mendekat, bersembunyi di sekitar lingkaran. Sudirman kelompok Nati keluar secara diam diam dengan maksud untuk membebaskan Nati, tapi malangnya Sudirman terlihat oleh anggota kelompok Malini yang sengaja memancingnya untuk keluar dari persembunyian. Secara spontan kelompok Malini berlarian mendekat dan mengurung Sudirman. Tangan Sudirman di lindungi oleh dua orang Asri dan Epi untuk menjaga agar tidak dapat berjabatan tangan dengan Nati, sementara badannya di pegang oleh Malini, Syawal dan Helmita, sehingga Sudirman tidak bisa berbuat apa apa, masuklah Sudirman menjadi tawanan kedua.

Kelompok Malini memasang taktik lagi, dimana Sudirman dan Nati hanya dijaga oleh satu orang yang paling kecil yaitu Asri, sehingga anggota kelompok Nati yang lebih kuat akan keluar untuk membebaskan Nati dan Sudirman, kelompok Malini pura pura menjauh agar tidak kelihatan taktik yang dipasang. Sayo keluar tanpa menduga sedikitpun bahwa penjagaan seorang diri oleh Asri hanya sebuah taktik untuk memancing pemain yang menang keluar. Keluarnya Sayo juga terlihat oleh seluruh anggota kelompok Malini, secara bersamaan mereka mengurung Sayo dan menggiringnya ke lingkaran, jadilah sayo tawanan ketiga. Tinggal lagi Simai dengan Yulisman, kelompok Malini akan konsentrasi dulu untuk menangkap Simai, sementara Yulisman ditinggalkan. Satu orang mencari keberadaan Simai yang tadi telah terlihat di Mesjid, ketika Simai terlihat maka menyampaikannya kepada anggota kelompokm yang lain, Epi ditugaskan mencari Simai, dan pergi kembali ke Mesjid, Simai tidak ada di Mesjid dan Epi berlari ke arah timur, disana dia melihat Simai sedang bersembunyi di rumah Tuo Miyah. Epi menyampaikannya kepada anggota kelompok Malini lain. Kelompok Malini berangkat ke arah rumah Tuo Miyah, dan menemukan Simai di sana, Simai berlari untuk mengelak, tetapi apa daya, satu orang melawan empat orang, jelas jelas kalah satu orang, Simai tertangkap, digiring ke Lingkaran, sementara ke lingkaran datang Yulisman untuk membebaskan Sayo, Nati dan Sudirman, tetapi penjaganya Asri jauh lebih kuat dari Yulisman, sehingga Yulisman tidak bisa membebaskan Nati, Sayo dan Sudirman. Asri selalu menghalanginya untuk lebih dekat dengan lingkaran, karena kwatir, kalau dibawa ke lingkaran jangan jangan Yulisman sempat berjabatan tangan dengan salah seorang yang ada di dalam lingkaran.

Simai kemudian digiring oleh empat orang kelompok Malini ke lingkaran dengan penjagaan yang sangat ketat, mulai dari tangan dan badan dijaga untuk tidak dapat berjabat tangan dengan kelompok Nati yang ada dalam lingkaran. Menangkap Yulisman tidak begitu sulit bagi kelompok Malini, karena yang bersangkutan berada tidak begitu jauh dari lingkaran, kecil, dan lemah melawan orang untuk melawan 5 orang. Lingkaran ditinggalkan bersama sama oleh kelompok Malini, mereka mengejar, menyambar Yulisman secara bersama sama dan menggiringnya ke lingkaran. Tangan Yulisman dijaga ketat agar tidak sempat bersalaman dengan Nati, Sudirman, Simai dan Sayo, dengan masuknya Yulisman ke dalam lingkaran maka berakhirlah Permainan Tradisional Samba Lakon tahap pertama, dilanjutkan dengan tahap kedua dimana pemenangnya adalah kelompok Malini, begitu juga seterusnya.

Ditinjau dari segi permainannya banyak yang bisa dipetik guna membentuk karakter anak-anak menjadi lebih baik dan terpuji. Unsur-unsur rekreatif dan edukatif terlihat jelas dalam permainan tradisional *samba lakon* ini.

Rekreatif dilihat dari fungsinya bahwa permainan tradisional *samba lakon* ini dimainkan sebagai media hiburan bagi anak-anak. Dalam deskripsi permainan terlihat bahwa kedua tim tidak ada yang merasa dirugikan, karena permainan ini bersifat mengisi waktu luang. Walaupun permainan tradisional *samba lakon* ini mengandalkan kekuatan fisik untuk membawa yang menang ke dalam lingkaran, dan yang menang berusaha untuk melepaskan diri dari sambaran dan tangkapan yang kalah, tidak pernah terjadi salah paham yang berakhir dengan adu fisik. Permainan tetap diakhiri dengan senyum dan tawa riang anak-anak.

Edukatif dilihat dari cara bermainnya di mana anak-anak tanpa disadari belajar cara-cara hidup di tengah-tengah masyarakat.

1. Belajar bermufakat : dalam permainan tradisional *samba lakon* anak-anak lebih dahulu melakukan mufakat untuk menetapkan permainan apa yang akan dimainkan bersama-sama, setelah mereka semua setuju, maka akan mufakat lagi untuk menentukan tempat bermain, aturan permainan, kawan bermain, pimpinan regu, sampai kepada jalannya permainan masih ada mufakat dalam kelompok untuk mempersiapkan taktik agar bisa menang
2. Belajar untuk menerima keputusan walaupun itu pahit : dalam permainan tradisional *samba lakon*, ketika telah jatuh putusan yang kalah dan yang menang, maka yang kalah dengan lapang dada menerima hasil keputusan dan mengikutinya bersama-sama dengan anggota kelompok lainnya.
3. Belajar bersabar : dalam permainan tradisional *samba lakon* yang kalah harus bersabar dan berjuang untuk menjadi menang, mereka harus menunggu semua teman-teman yang menang tertangkap semua.
4. Belajar untuk tidak tinggi hati : bagi yang menang, mereka tidak sesumbar dan larut dalam kemenangannya, mereka tetap mengikuti aturan dan menghargai teman-temannya yang kalah

5. Belajar saling membantu : dalam bermain pada anggota kelompok baik yang kalah maupun yang menang saling bantu dalam bermain. Kelompok yang kalah saling bantu dalam menyambar, menangkap, menggiring yang menang ke lingkaran, sementara yang menang berusaha untuk membantu melepaskan, membebaskan teman sekelompoknya keluar dari lingkaran, agar kemenangan bisa dinikmati lebih lama lagi secara bersama sama.
6. Belajar bekerja dalam tim atau kelompok : bekerjasama dalam tim atau kelompok sangat diperlukan dalam menata kehidupan di tengah tengah masyarakat dan dengan teman dalam pekerjaan sama. Samba lakon ini secara tidak langsung telah memberikan pembelajaran kepada anak anak untuk bekerja dalam satu tim yang saling membantu satu sama lain, agar tujuan bersama yaitu menang bisa tercapai. Baik kelompok yang kalah maupun kelompok yang menang, keduanya mendapatkan pelajaran bekerjasama dalam satu tim.
7. Belajar berpikir untuk melakukan taktik : dalam bermain segala cara tanpa melanggar aturan yang telah disepakati bersama harus dilakukan oleh kedua kelompok. Kelompok yang kalah belajar berpikir untuk bisa menangkap pemain yang menang. Pancingan pancingan yang merupakan taktik untuk menangkap kelompok yang menang dilakukan oleh kelompok yang kalah. Siapa orang yang akan ditangkap dulu harus diperhitungkan matang, agar tenaga yang dikeluarkan bersama tidak sia-sia dan bisa berhasil guna.
8. Belajar taat dan patuh pada aturan : taat pada aturan merupakan pelajaran yang sangat berharga sekali bagi anak-anak. Permainan tradisional *samba lakon* mempunyai aturan aturan yang harus dipatuhi bersama oleh setiap pemain dalam kedua kelompok. Aturan aturan tersebut antara lain : bersuit untuk menentukan yang kalah dan yang menang, boleh membebaskan teman yang dalam tahanan dengan berjabat tangan, dua kelompok, dan lain sebagainya. Semua anak-anak mengikuti aturan tersebut dengan tulus, tidak merasa terpaksa satu sama lain. Pembelajaran ini sangat berguna bagi seluruh pemain disaat terjun ke tengah tengah masyarakat nantinya.
9. Belajar menghindari dari bahaya : dalam permainan tradisional *samba lakon* terkandung pembelajaran menghindari bahaya untuk kedua tim. Tim yang menang harus waspada akan pancingan tim yang kalah, sebab pancingan merupakan bahaya untuk mempercepat kekalahan, sementara kelompok yang kalah belajar memasang taktik agar yang tertangkap tidak lepas lagi, seperti yang terjadi pada deskripsi permainan tradisional *samba lakon* di atas, karena bebasnya seseorang dari lingkaran merupakan bahaya permainan untuk kalah lebih lama.
10. Belajar untuk adil : adil adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan, baik dalam keluarga maupun dalam masyarakat. Dalam permainan tradisional *samba lakon* adil dalam memilih teman anggota kelompok yang saling bergantian merupakan suatu hal yang luar biasa, cerminan sebuah keadilan untuk membagi kekuatan yang sama.

## Kondisi Permainan Masa Sekarang

Pada saat ini di kampung kampung, terutama di Nagari Limokoto Kabupaten Pasaman permainan tradisional *samba lakon* tidak terlihat lagi. Anak-anak tidak terlihat lagi berlari, mengejar, menggiring ke dalam lingkaran. Hal ini barangkali disebabkan oleh lahan pekarangan yang semakin sempit, permainan baru muncul menyaingi Permainan Tradisional, atau telah masuknya jaringan komunikasi, (Seno 2015hal 53) seperti : *play station* (PS), permainan di *hp* yang mudah, dekat, mungkin dirasa lebih mengasikan bagi anak anak.

Lain halnya di Kota Padang, Permainan ini masih dikenal oleh anak anak dan sering dimainkan pada malam hari. Cuma versinya sedikit sudah berbeda. Pada permainan *samba lakon* yang dimainkan di Kota Padang terutama di Perumahan Singgalang Lubuk Minturun, lingkaran yang menjadi syarat utama pada permainan tradisional *samba lakon* ini tidak ada, berjabatan tangan untuk melepaskan teman sekelompok yang ditahan sudah ditukar dengan hanya dapat disentuh oleh teman satu kelompok<sup>12</sup>. Apabila ada anggota kelompok yang menang tertangkap, maka dikumpul pada satu tempat dan dijaga agar tidak disentuh oleh teman main satu kelompoknya.<sup>13</sup> Tempat untuk mengumpulkan tawanan terserah kepada kelompok yang kalah atau yang mengejar. Untuk memulainya cukup disebut kata “*lakon*” dan daerah permainan dibatasi atas kesepakatan<sup>14</sup>

## PENUTUP

### Kesimpulan

*Samba lakon* adalah salah satu permainan rakyat yang biasanya dimainkan oleh anak anak pada waktu luang, yang mempunyai fungsi majemuk, yaitu sebagai pengisi waktu luang, sarana untuk bersenang senang, sarana pergaulan diantara sesama kawan sebaya, dan sarana untuk mendapatkan dan memahami nilai nilai yang ada dalam masyarakat, disamping alat pendidikan untuk membentuk karakter anak anak dari dini. Nilai nilai tersebut menulis penulis akan membentuk karakter anak anak menjadi orang yang berpendirian teguh dan mempunyai sikap yang bisa dibanggakan. Nilai nilai tersebut adalah kedisiplinan, mufakat, adil, taat hukum, saling membantu, saling menghormati, belajar memimpin, sabar dan lain sebagainya. Permainan ini sangat mengasikan baik bagi pemain maupun bagi orang yang secara kebetulan menontonnya.

Permainan tradisional merupakan objek yang sangat penting untuk diteliti kembali karena permainan tradisional adalah warisan tradisi lisan masyarakat secara turun temurun dari generasi ke generasi tanpa ada orang yang mengklaim dialah pemilik atau pencitanya, tetap tanpa

---

<sup>12</sup> Amir dkk (1981/1982:56) menyebutkan bahwa Pemain yang tertangkap dalam permainan ini, ditahan dalam garis lingkaran / benteng dan dapat bebas apabila dalam permainan dapat disambar oleh temannya, dan pengalaman penulis untuk membebaskan teman satu tim yang dalam lingkaran harus bisa berjabatan tangan, tidak cukup menyentuh badan atau tangan saja.

<sup>13</sup> Kutipan wawancara dengan Dhani SK, umur 16 tahun, pelajar SMA 7 Padang, tanggal 9 september 2017 Pukul 22.19 wib

<sup>14</sup> Kutipan wawancara Habib SA, Umur 13 Tahun Pelajar MTsN 1 Padang, Tanggal 10 September 2017, Pukul 06. 47 Wib

perubahan yang berarti. Walaupun terdapat perubahan sedikit karena lahan main yang semakin terbatas, bukan karena peminatnya tidak ada.

Persoalan yang terjadi di dalam masyarakat sekarang adalah perubahan kiblat pendidikan dari pendidikan yang berbasis surau ke pendidikan yang berbasis rumah, dimana dulu masyarakat belajar bersama di Surau sebagai wadah untuk berkumpul bersama sama, dan sekarang surau itu tidak ada lagi sudah diganti dengan mushalla yang peranan dan fungsinya berbeda. Anak-anak sekarang lebih cenderung belajar di rumah sendiri, main *ps*, main *games* di *tablet*, dan di *handphone*.

Pendidikan hukum terlihat jelas dominan dalam permainan tradisional *samba lakon*, karena permainan ini mempunyai suatu aturan yang disepakati bersama, dijalani bersama sama dan ditaati pula bersama-sama tanpa ada yang merasa keberatan dengan peraturan tersebut baik di pihak yang kalah maupun di pihak yang menang, disamping kandungan nilai-nilai kedisiplinan, mufakat, adil, taat hukum, saling membantu, saling menghormati, belajar memimpin, sabar dan lain sebagainya. Nilai-nilai pada Permainan Tradisional Samba Lakon ini merupakan unsur-unsur terlaksananya aturan hukum itu dengan baik

## **Saran**

Permainan tradisional *samba lakon* sudah saat untuk dilindungi, dipertahankan dan dikembangkan guna mengambil nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Para anak-anak, remaja dan orang tua seharusnya bersinergi bersama sama dalam mewariskan kembali permainan tradisional *samba lakon* ke generasi berikutnya.

Para ilmuwan, peneliti harus turun kelapangan secara bersama sama pula untuk mengetahui dan menulis secara detail apa yang terjadi pada permainan tradisional, kenapa harus terjadi perubahan, sejauhmana perubahan yang terjadi tersebut. Apakah ada desakan budaya lain yang lebih menarik, lebih menghibur dan lebih mengasikkan serta yang memblokir budaya lokal

Pemerintah dalam hal instansi terkait seharusnya lebih gencar lagi memburu budaya-budaya yang hampir punah, untuk dilindungi dan dilestarikan kembali sebagai aset untuk membentuk generasi muda menjadi lebih baik, berkarakter terpuji yang berguna bagi bangsa dan negara.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amir, Drs dkk, 1981/1982, *Permainan Anak-anak Daerah Sumatera Barat*. Padang Kanwil P dan K Sumbar.
- Rismadona, dkk, 2015. *Permainan Tradisional Anak Kecamatan Sungai Pagu*, Padang, BPNB Padang.
- Seno, dkk, 2015, *Inventarisasi Permainan Tradisional Bengkulu*. Padang, BPNB Padang, Yulisman, dkk, 2015, *Inventarisasi Permainan Tradisional Musi Rawas Sumatera Selatan*. Padang, BPNB Padang
- Yusrizal, Drs, 1982. *Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat*. Padang Kanwil dibud Sumbar